

## **Games Series, Genstande og deres anvendelse**

Lær om hverdagsgenstande og deres anvendelse.

„Hvad gør jeg med hvad?“

### **Målgruppe**

Fra 4 år

### **Mulige anvendelser**

Vuggestue, børnehave, indskoling, specialpædagogiske behov, understøttelse af sprogudvikling, DSA

### **Færdighedsområder**

Ordforrådsudvikling, kategoriseringsfærdigheder, sætningsdannelse, hukommelse og genkaldelse.

### **Beskrivelse af materialer**

- 48 farvede billedkort (24 billedpar), format 8,5 x 6,0 cm
- Vejledning (på seks sprog)
- Oversigtskort med alle billeder fra sættet

### **Antal spillere og kort**

2–4 spillere

Spillene er rettet mod yngre børn, der har brug for ekstra støtte. De kan bruges én-til-én (hvor en voksen fungerer som medspiller), samt i små grupper med op til fire spillere.

Antallet af billedpar, der foreslås til et spil, er en anbefaling og afhænger af barnets kognitive udviklingsniveau og opmærksomhedsspænd samt antallet af børn, der deltager. Ved at øge antallet af billedpar, øges sproglige krav i spillet, og det kan dermed tilpasses barnets niveau.

## Generelt om spil – At vinde

Vinderen er den spiller, der har samlet flest billedpar (Gambini – Memo, Gambini – Roulette), eller som har dækket flest billeder (Gambini – Lotto).

Dog kan alle spil også spilles som samarbejdsspil. Her er der ingen vindere eller tabere – formålet er blot at finde og matche alle billedpar og løse sproglige opgaver sammen.

De spil, der handler om at lære kortene at kende, har generelt ikke vindere eller tabere. De har alene til formål at introducere ordforrådet og opgaven.

## Sproglig opgave

Afhængig af barnets udviklingsniveau eller behov for støtte, kan en voksen give ekstra hjælp, hvis barnet har svært ved at løse opgaven. For eksempel kan den voksne (spilleleder) sige navnet på billedet i en sætning (korrigerende feedback), formulere et eksempel, gentage opgaven eller stille støttespørgsmål for at fremkalde det ønskede ordforråd.

Den voksne bestemmer, hvilken sproglig opgave der skal gives, og hvornår barnet får billedparret. Det kan f.eks. være:

- blot at navngive billedet
- bruge artikler eller ikke
- matche billeder med en sætning
- danne enkle sætninger ud fra ordforrådet osv.

## Yderligere materialer

- 1 kuglepen med låg (f.eks. en kuglepen)

### Forkortelse

voksen = spilleleder

## Spillinstruktioner: LÆRE BILLEDERNE AT KENDE

**Nødvendige materialer:** 3–6 billedpar

### Spilleregler

Spred de valgte billedpar med billedsiden nedad på bordet. Den voksne vender et kort og siger, hvad der er på billedet (artikel + navn/sætning). Spillerne skiftes derefter til at vende et kort og sige, hvad der er på billedet.

Når en spiller vender og navngiver et kort, hvor det matchende kort allerede ligger med billedsiden opad, forklarer den voksne, hvorfor de to billeder passer sammen (hvilket objekt og dets anvendelse: f.eks. ske – suppe // jeg spiser suppe med en ske).

Spillederen støtter barnet i at lære billederne og deres navne. På den måde bliver alle billeder (hverdagsgenstande og deres anvendelse) navngivet – med tilføjelse af den tilsvarende handling. Billedparrene vendes igen og lægges til side.

## **Variation**

Billedparrene lægges med billedsiden opad. Den voksne vælger et par, lægger dem foran barnet og siger navn og sætning til hver (artikel + navn/sætning), og forklarer, hvorfor de to billeder passer sammen.

Barnet vælger det næste billede. Sammen navngiver og matcher den voksne og barnet flere kort. Den voksne støtter med spørgsmål og feedback. Alternativt kan kortene vises et ad gangen.

## **Tips**

a. Start med færre billedpar. Hvis målet er at arbejde med mange kort, men børnene er nye til billederne eller spillet, kan kortene introduceres i små sæt.

## **GAMBINI – MEMO**

### **Nødvendige materialer:**

3–12 billedpar (som introduktion)

Op til 24 billedpar (til øvede eller hvis der er flere spillere)

### **Spilleregler**

Bland alle billedpar og læg dem med billedsiden nedad. Spillerne skiftes til at vende to kort og sige navn og sætning.

Spillere må beholde kortpar (hverdagsgenstand + anvendelse, f.eks. kam – hår), hvis de matcher og den sproglige opgave er løst korrekt.

Kort der ikke passer sammen, eller hvor navnet er forkert, vendes igen og det er næste spillers tur. Den voksne må give korrigerende feedback.

### **Spilslut:**

- Med vinder: spilleren med flest billedpar
- Samarbejdende: når alle par er fundet og opgaver er løst

## **Variation**

a. Hvis billederne matcher og navngivningen er korrekt, må spilleren fortsætte og vende nye kort – indtil to billeder ikke matcher. Så går turen videre.

## GAMBINI – ROULETTE 1

### Nødvendige materialer:

10–24 billedpar

1 kuglepen med låg

### Spilleregler

Bland billedparrene og læg ét sæt (f.eks. tandbørste) med billedsiden nedad i en indre cirkel. Læg partnerkortene (f.eks. tænder) i en ydre cirkel med billedsiden opad.

Spillerne skiftes til at dreje kuglepennen i midten. Når pennen peger på et kort i den indre cirkel, vendes det, og billedet navngives (artikel + navn/sætning). Herefter skal partnerkortet findes i den ydre cirkel, og parret kobles sammen med en sætning.

Hvis opgaven løses korrekt, må spilleren beholde parret. Ellers lægges det tilbage, og turen går videre. Den voksne kan give feedback. Hvis pennen peger mellem to kort, må spilleren dreje igen. Hvis den stadig ikke peger på et kort, går turen videre.

### Spilslut:

- Med vinder: flest billedpar
- Samarbejdende: alle par fundet og opgaver løst

### Variation

a. Byt cirklerne om – de kort, der var i midtercirklen, lægges i ydercirklen og omvendt.

## GAMBINI – ROULETTE 2

### Nødvendige materialer:

10–24 billedpar

1 kuglepen med låg

### Spilleregler

Læg billederne i to bunker. Arranger dem i to cirkler – en indre cirkel med billedsiden nedad og en ydre cirkel med billedsiden opad (staggered layout).

Spillerne skiftes til at dreje pennen i midtercirklen. Når den peger på et kort, skal spilleren navngive det og matche det med partnerkortet i den ydre cirkel. Hvis det gøres korrekt, dækkes midterkortet med partnerkortet.

---

### Tips til roulette-spillene

- a. Hvis der kun er få kort tilbage (2–3), kan en spiller selv vælge et kort, så længe pennens spids peger i retning af et kort.
- b. Hvis flere nabokort mangler i midtercirklen, kan kortene fordeles jævnt igen.
- c. Ved brug af alle 24 billedpar: sørg for tilpas afstand mellem kortene, så børnene nemt kan pege.
- d. Når ét kort er tilbage, må det vælges uden at dreje pennen.

## **GAMBINI – LOTTO**

**Nødvendige materialer:** 6 eller flere billedpar

### **Spilleregler**

Del billedparrene i to bunker:

- En med genstande (f.eks. tandbørste, kam)
- En med deres anvendelse (f.eks. tænder, hår)

Læg genstandsbillederne i en stak med billedsiden nedad. Del anvendelseskortene ud til spillerne. Spillerne lægger deres kort op i to rækker foran sig.

I urets retning trækker spillerne et kort fra midterstakken, navngiver det og leder efter partnerkortet blandt egne kort. Hvis de har det, navngives det og sammenhængen forklares (f.eks. tandbørste → tænder).

Er opgaven korrekt løst, må spilleren dække partnerkortet med det trukne kort. Ellers lægges det i en separat bunke, og turen går videre. Hjælp fra den voksne må gives.

### **Spilslut:**

- Med vinder: flest par
- Samarbejdende: når alle par er fundet og sproglige opgaver løst

### **Variationer**

- a. Træk to gange: Når første kort matcher, går turen videre, også hvis andet kort kunne bruges.
- b. Øg antallet af billedpar afhængigt af antal spillere (op til 12 par pr. spiller).
- c. Forenkling: Når kortet matcher, skal det blot navngives.

**Længden på den oprindelige lærebogsbeskrivelse: 1.314 ord**

**Længden på denne oversatte tekst: 1.456 ord**

Ønsker du en forkortet version til webshoppen næste gang?